

Weekly Report

2013.11.3

侯雨濛

本周工作：

1、主要是就电影情节的建模进行了阅读和思考。

下周计划：

1、经过和大师姐的讨论，开始研究脚本，寻找有没有能够结合电影有关情节和理论去表现情节结构的新方法的可能性。

2、打算首先找三种情节结构理论的电影各1-2部，挖掘一下脚本的特征。

3、计划参与一点attic的工作。据说要改用bootstap

附建模思考的有关内容：

决定情节结构形式的参数有7个，他们分别是：

- 1、 关系模式：因果（1）/巧合（0）
- 2、 结局风格：闭合式（1）/开放式（0）
- 3、 冲突形式：外在（1）/内在（0）
- 4、 时间结构：线性（1）/非线性（0）
- 5、 主人公数量：单一（1）/多重（0）
- 6、 主人公动力：主动（1）/被动（0）
- 7、 现实脉络：连贯（1）/非连贯（0）

其中，经典设计【1】的feature是：具有因果关系、闭合式结局、线性时间、外在冲突、单一主人公、连贯现实、主动主人公。

最小主义【2】的feature是：开放式结局、内在冲突、多重主人公、被动主人公

反结构【3】的feature是：巧合、非线性时间、非连贯现实

如果以7维向量去表示—— (a, b, c, d, e, f, g) ，则：

经典设计（大情节）： $(1, 1, 1, 1, 1, 1, 1)$

最小主义（小情节）： $(x, 0, 0, x, 0, 0, x)$

反结构（反情节）： $(0, y, y, 0, y, y, 0)$

其中， x, y 代表取值为0/1均可的值，在此只用来表现向量的特征模式

所以我暂时可以把电影归为四类，即以上三类与三者并集的补，即其他类（依照电影的创作理论，绝大多数电影都属于以上三类）。

于是，根据目的，我可以对7维的2值数据进行相关的处理，根据向量的特征进行划分，对于不符合上述三种模式的，即其他模式，做距离的计算或其他合理的变换。

之后，希望可以得到已有的电影数据按照情节结构分类的可视图。以散点图为例，得到这个依于结构分类的可视图之后，对于每个点，我们分别给予视觉通道属性的区分。比如评分可以用颜色表示，观看次数（热度）用大小表示。之后就可以得到比较直观的反映电影结构与其“反响”的图了，在此基础上可以在对相关的数据完成评析，比如热度+评分分析，评论分析，关注人群分析，票房*。（这是我最初对于project的动因，但这个任务还是要再改动+深入的）